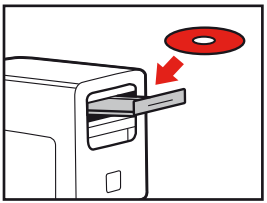
DJCONTROL INSTINCT

INTRODUÇÃO À DJCONTROL INSTINCT E AO DJUCED™

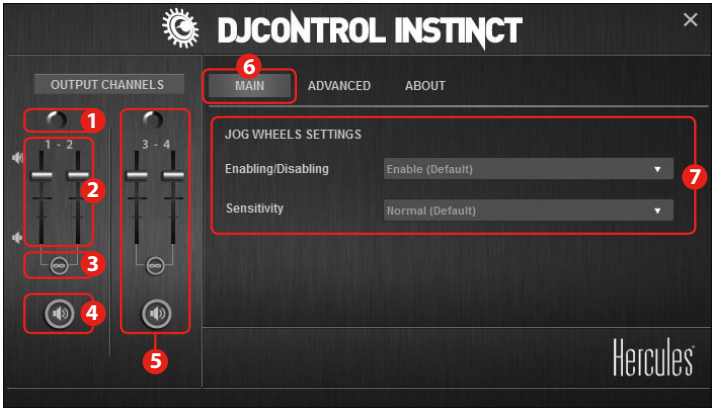
DJUCED™

INSTALAÇÃO

• Insira o CD-ROM.



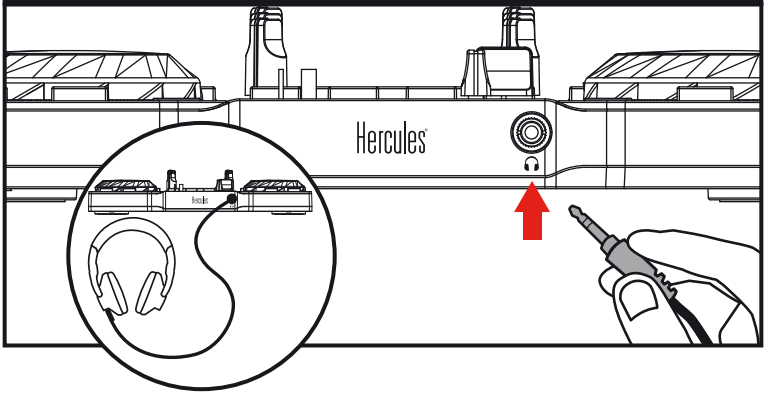
• Execute o programa de instalação.
• Siga as instruções.



1- Balanço dos canais 1-2 (saída da mistura)
2- Volume nos canais 1 (esquerdo) e 2 (direito)
3- Bloquear/desbloquear volume dos canais direito e esquerdo
4- Ativar/desativar Sem som
5- Controlo dos canais 3-4 (saída dos auscultadores)
6- Painel principal
7- Configurar as jog wheels (ativar/desativar e definir sensibilidade)

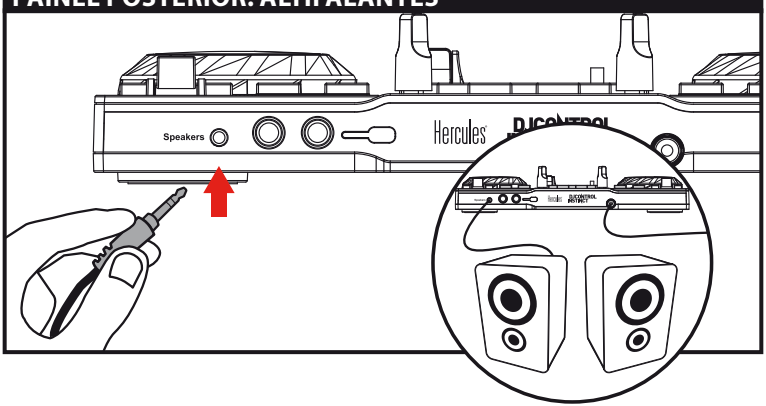
1 - LIGAR AUSCULTADORES E ALTIFALANTES

PAINEL FRONTAL: AUSCULTADORES



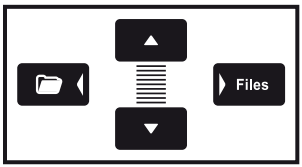
Quando ligar auscultadores, certifique-se de que o volume é adequado para ouvir com auscultadores: inicie a reprodução da faixa antes de colocar os auscultadores e baixe o volume se o som proveniente dos auscultadores for demasiado alto.

PAINEL POSTERIOR: ALTIFALANTES



2 - CARREGAR A MÚSICA NO DJUCED™

Utilize os seguintes botões para navegar nas pastas e ficheiros.

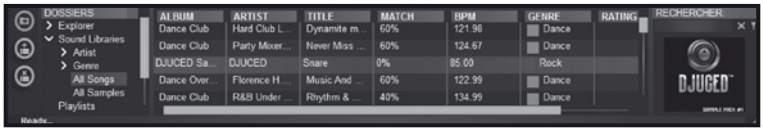


Navegar na lista de pastas ou nos ficheiros:

Expandir/fechar a estrutura em árvore de uma pasta:

Aceder à lista de ficheiros numa pasta:

2.1 Navegue até à localização onde os ficheiros de música estão guardados no computador.



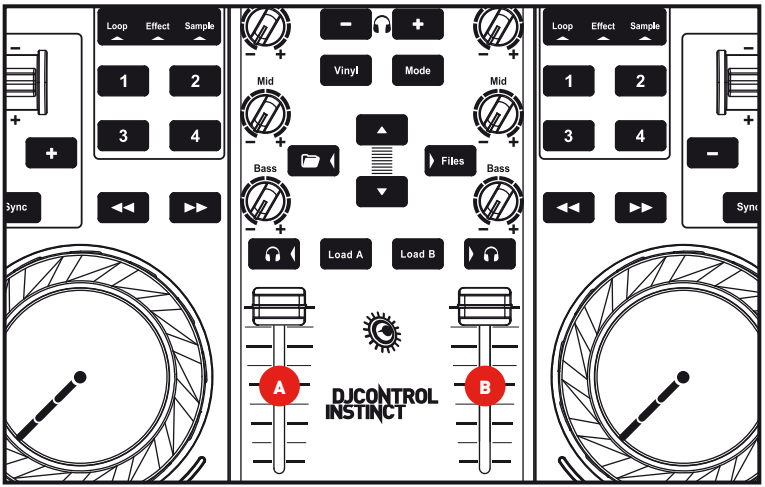
2.2 Depois de selecionar uma faixa, prima **Load A** para carregar uma faixa no deck A, ou prima **Load B** para carregar a faixa no deck B. O DJUCED™ analisa automaticamente as BPM (número de batidas por minuto) da faixa que carregou.

O DJUCED™ permite-lhe reproduzir os formatos de ficheiros de áudio mais populares (mp3, wav, wma, aif, etc.) se o codec estiver instalado no seu computador. Instale o iTunes, Windows Media Player, etc. se ainda não estiver instalado no computador.

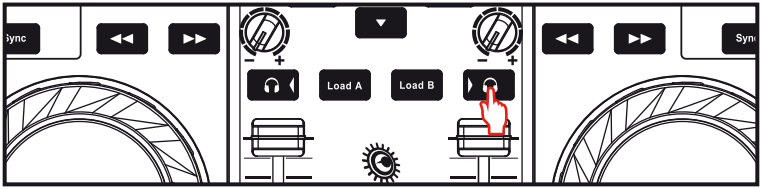
3 - PRÉ-VISUALIZAR UMA FAIXA

A pré-visualização permite-lhe preparar a faixa seguinte a reproduzir (após a faixa que se encontra nesse momento em reprodução para o público). Pode utilizar a pré-visualização para alinhar as batidas da faixa seguinte a reproduzir, ou interromper a faixa num ponto específico para que a reprodução comece exatamente desde essa posição. Pode também inserir um ponto Cue, que lhe permite iniciar a reprodução da faixa a partir desse ponto (consulte também a secção 7 – INSERIR UM PONTO CUE).

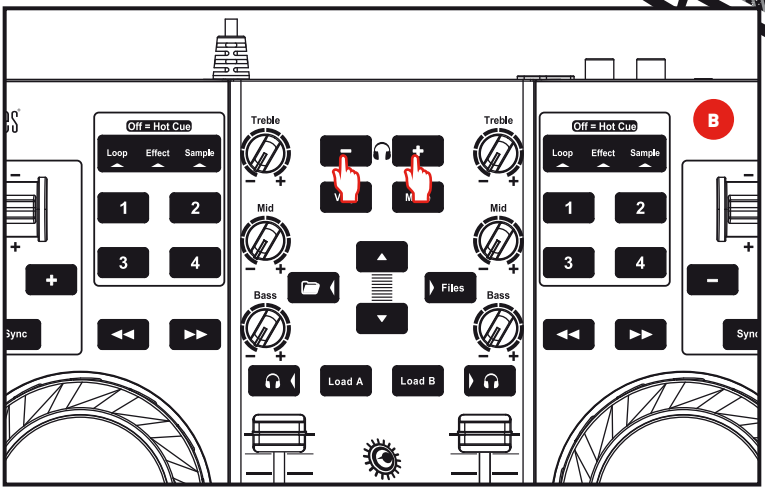
3.1 Está a reproduzir uma faixa no deck A e pretende pré-visualizar a faixa seguinte no deck B.



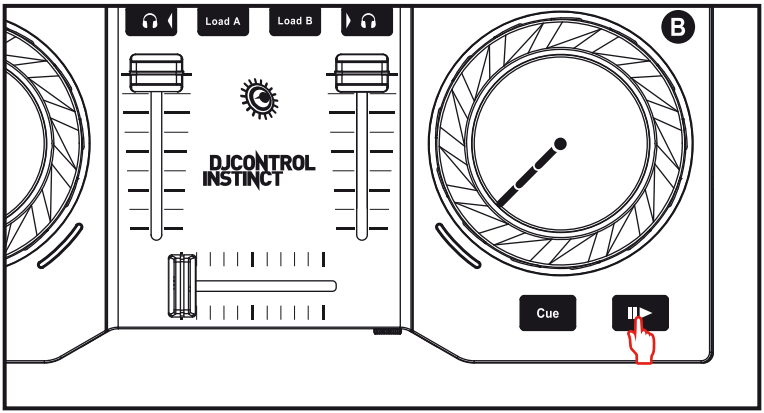
3.2 Prima o botão no deck B (o deck no qual é carregado a faixa que pretende pré-visualizar).



3.3 Ajuste o volume nos auscultadores com os botões – +



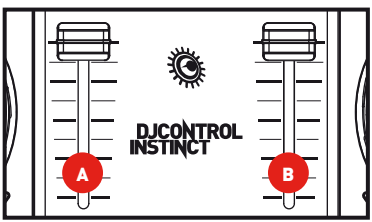
3.4 Inicie a reprodução da faixa a pré-visualizar no deck B. Prepare a faixa (alinhe as batidas dafaixa, insira um ponto Cue, etc.).



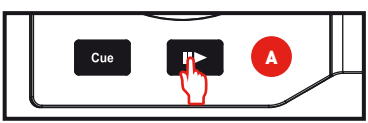
4 - MISTURAR FAIXAS

Misturar faixas significa encadear canções, uma após outra, sem quaisquer intervalos ou silêncios entre elas.

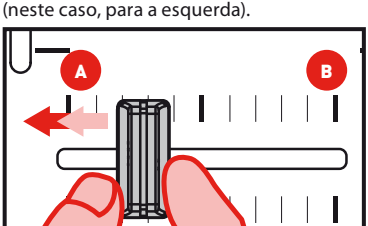
4.1 Carregou uma faixa em cada deck (A e B). Posicione os faders de volume conforme se mostra abaixo.



4.2 Comece por reproduzir a faixa no deck A.

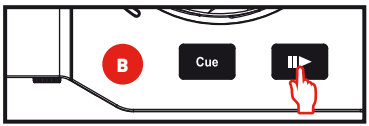


4.3 Ajuste o crossfader para o lado do deck no qual a faixa está a ser reproduzida (neste caso, para a esquerda).

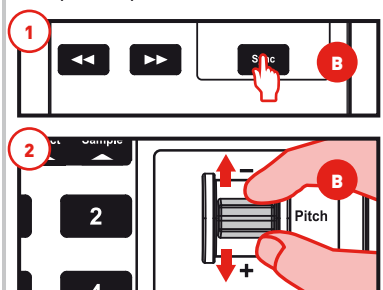


4.4 Selecione a pré-visualização no deck B (ver 3. Pré-visualizar uma faixa).

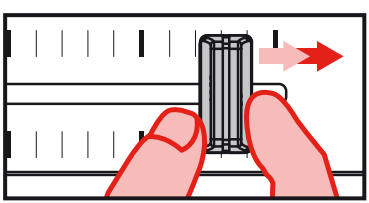
4.5 Antes do fim da faixa em reprodução, comece a reproduzir a faixa carregada no deck B.



4.6 Para garantir uma transição com o mesmo andamento, sincronize as BPM (número de batidas por minuto) da faixa que se prepara para reproduzir. Neste caso, prima o botão **Sync** no deck B (1) para que as BPM desta faixa correspondam às BPM da faixa que vai terminar (no deck A). Pode também fazer corresponder as BPM com as BPM da faixa no deck A com o manípulo do pitch (2).

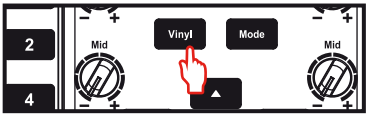


4.7 Para efetuar a transição, mova progressivamente o crossfader na direção do deck no qual está a ser reproduzida a nova faixa (neste caso, para a direita).

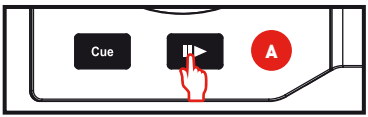


5 - FAZER SCRATCH NUMA FAIXA

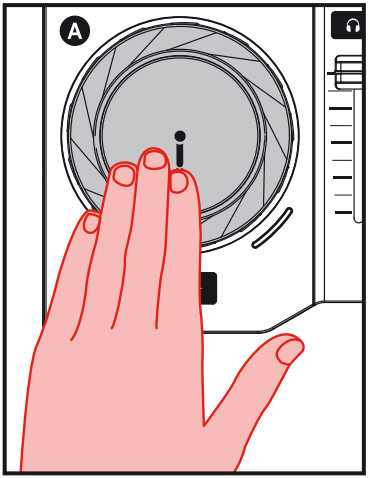
5.1 Prima o botão Vinyl para ativar o modo Scratch.



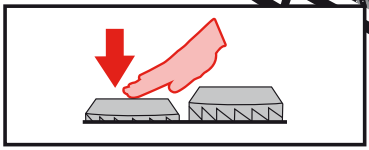
5.2 Inicie a reprodução da faixa carregada no deck A, por exemplo.



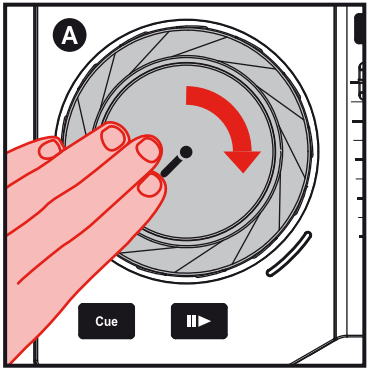
5.3 Coloque a mão na jog wheel do deck A, conforme mostra a ilustração.

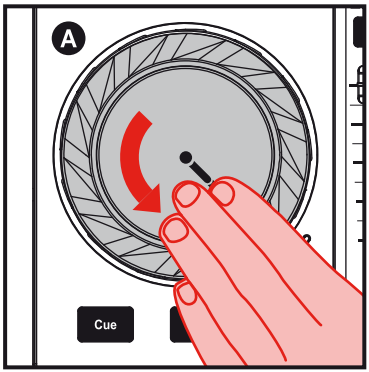


5.4 Pressione ligeiramente para baixo na jog wheel...



5.5 ... e rode lentamente a jog wheel para a direita e para esquerda sucessivamente, por exemplo sobre 1 ou 2 batidas.

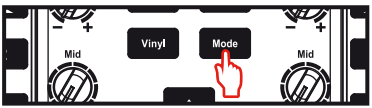




6 - EFEITOS, CICLOS E AMOSTRAS

Um efeito é um filtro (ou uma combinação de filtros) que modifica o som: eco, reverberação, etc.
Um ciclo consiste num excerto de uma faixa cujo início e fim são definidos por si e que é reproduzido repetidamente.
Uma amostra é um som breve que pode ser reproduzido sozinho ou em conjunto com outras amostras, quer sobre a música, quer em vez da música, sendo possível reproduzi-la como um ciclo ou também uma única vez (a isto dá-se o nome de "jingle").

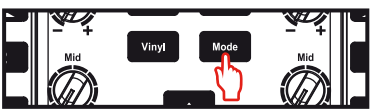
6.1 Aplicar um efeito numa faixa que foi carregada e está a ser reproduzida



Prima o botão Mode para selecionar o modo **Effect**.

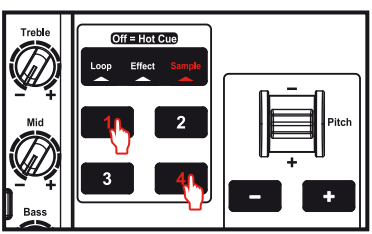
Prima um botão para aplicar um efeito, ou vários botões para aplicar uma combinação de efeitos. O ou os efeitos correspondentes são apresentados no DJUCED™.

6.2 Reproduzir uma amostra numa faixa que foi carregada e está a ser reproduzida.



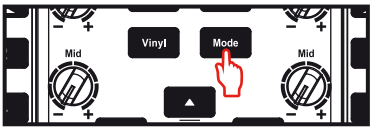
Prima o botão Mode para selecionar o modo **Sample**.

Prima um ou mais botões para acionar a(s) amostra(s).
A duração da retroiluminação do botão corresponde à duração da amostra: curta, para um som como uma batida de tambor, ou mais longa no caso de uma amostra de música breve, por exemplo.

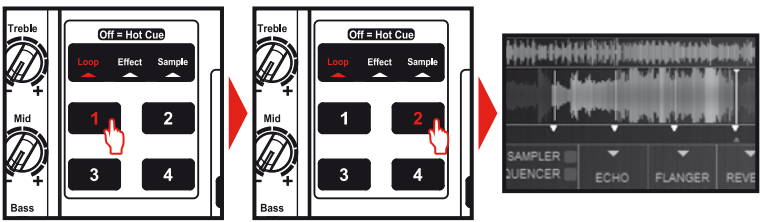


6.3 Criar e reproduzir um ciclo a partir de uma faixa que foi carregada e está a ser reproduzida.

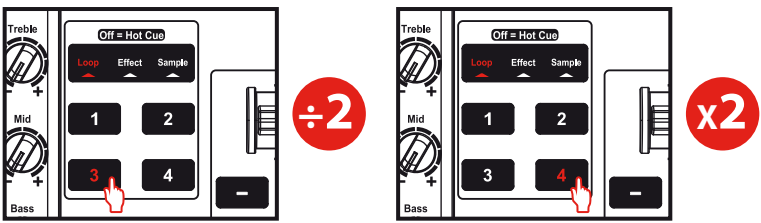
Prima o botão Mode para selecionar o modo **Loop**.



Quando houver uma faixa em reprodução, prima o botão 1 para criar o início do ciclo (ou ponto "Loop in") e em seguida o botão 2 no momento que escolheu para assinalar o fim do ciclo (ou ponto "Loop out").
Utilize as linhas verticais no DJUCED™ (1 linha = 1 batida), assim como a música em reprodução, para o ajudar a determinar o melhor ponto para o fim do ciclo.
O DJUCED™ reproduz um excerto da faixa como um ciclo. Prima o botão 2 para sair do ciclo e retomar a reprodução normal.



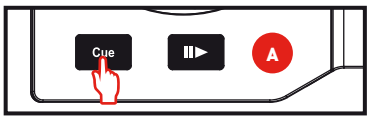
Prima o botão 3 para dividir a duração do ciclo ao meio, ou o botão 4 para duplicar a duração do ciclo.



7 - INSERIR UM PONTO CUE

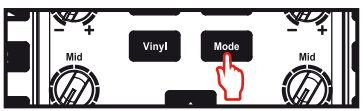
Um ponto Cue é um marcador que pode inserir numa faixa de música. Permite-lhe iniciar a reprodução da faixa a partir desse ponto.

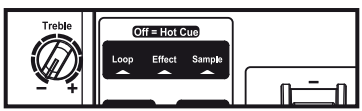
7.1 Prima o botão **Cue** para inserir um ponto Cue na faixa carregada no deck A, por exemplo.



Pode inserir até 4 marcadores, conhecidos como pontos Hot Cue.

7.2 Prima o botão Mode até se apagarem os três indicadores de modo **Loop / Effect / Sample**. Está agora em modo **Hot Cue**.





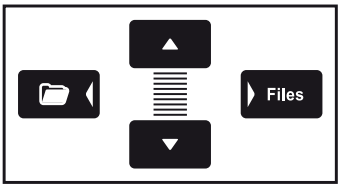
7.3 Prima o botão 1 para inserir o Hot Cue 1, o botão 2 para inserir o Hot Cue 2, etc. Depois de terminar, quando estiver em modo Hot Cue (nenhum dos três indicadores de modo Loop / Effect / Sample está aceso), prima simplesmente um dos botões 1 a 4 para aceder ao marcador correspondente na faixa.

Quando prime o botão Cue, a reprodução começa a partir do último ponto Cue que inseriu na faixa.

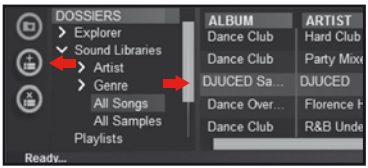
Clique em ⊖ (no DJUCED™) para eliminar um ponto Cue.

8 - CRIAR UMA LISTA PESSOAL

Utilize os botões abaixo para selecionar uma das faixas que pretende adicionar à lista pessoal:



O botão surge à esquerda.

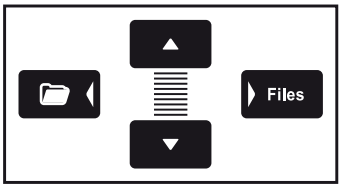


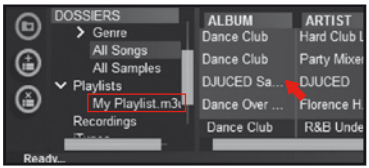
Clique no botão para criar uma lista pessoal.

Introduza um nome para a lista pessoal e clique em OK.

A nova lista pessoal surge na pasta Playlists.

Utilize os botões abaixo para regressar à pasta que contém as suas músicas:



No DJUCED™, selecione uma ou mais faixas com o rato.

Ao premir continuamente a tecla SHIFT no teclado do computador, pode selecionar vários ficheiros consecutivos.
Arraste e largue os ficheiros selecionados na lista pessoal que criou (neste caso, "My Playlist").